

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTORAN DE KENDHIL YOGYAKARTA**



**KEMENTRIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN INTERIOR
RESTORAN DE KENDHIL YOGYAKARTA**



**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana S-1 dalam bidang Desain Interior
2017**

PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DE KENDHIL, YOGYAKARTA

Anggia Carista Nurshadrina
anggiacar@gmail.com

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta
Jl. Parangtritis Km. 6,5, Sewon, Bantul.

Abstract

De Kendhil restaurant is a restaurant located in Kaliurang street Yogyakarta which is intended for upper-middle and also tourists. Therefore, this restaurant wants to raise Javanese traditional as a general concept and “kendil” in particular. However, in fact De Kendhil has not shown a balance between elements that can create the atmosphere which is desired. In the process of designing the restaurant, analysis and synthesis methods will be used where all of datas are collected and then processed into altenative design and selected according to the appropriate criteria. Interior design for the de kendil restaurant will be focused on strengthening the style and theme by adopting a warm, comfortable and friendly Javanese-Modern atmosphere combined with an exclusive atmosphere that give an unique experience for visitors through unique designs. Moreover, this design is expected to be one way to introduce the local culture of yogyakarta to people and especially tourists.

Keyword : Restaurant, Javanese, Interior.

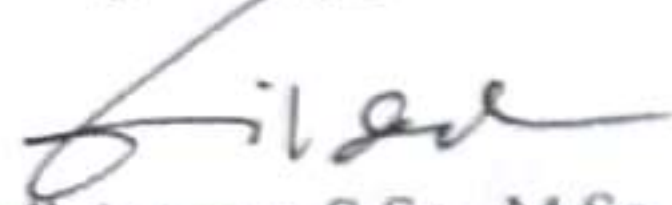
Abstrak

Restoran De Kendil merupakan sebuah restoran yang terletak di Jalan Kaliurang Yogyakarta yang lebih ditujukan untuk kalangan menengah ke atas serta wisatawan. Oleh karena itu restoran ini ingin mengangkat tema tradisional Jawa secara umum dan kendhil secara khusus, namun kondisi di lapangan belum menunjukkan adanya keseimbangan antar elemen yang dapat menciptakan nuansa yang diinginkan. Dalam proses perancangan restoran ini akan menggunakan metode analisa dan sintesa dimana keseluruhan data dikumpulkan kemudian diolah menjadi alternatif-alternatif desain dan dipilih berdasarkan kriteria yang sesuai. Perancangan interior restoran De Kendhil akan dititik beratkan pada penguatan gaya dan tema dengan mangadaptasi nuansa Jawa-Modern yang hangat, nyaman, ramah dengan dipadukan dengan atmosfir yang eksklusif sehingga memberikan *experience* berbeda kepada pengunjung melalui desain yang unik. Selain itu, perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pengenalan budaya local Yogyakarta kepada wisatawan.

Kata kunci: Restoran, Jawa, Interior.

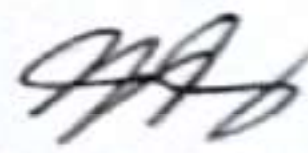
PERANCANGAN INTERIOR RESTORAN DE KENDHIL YOGYAKARTA
diajukan oleh Anggia Carista Nurshadrina, NIM 1311906023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017.

Pembimbing I / Anggota



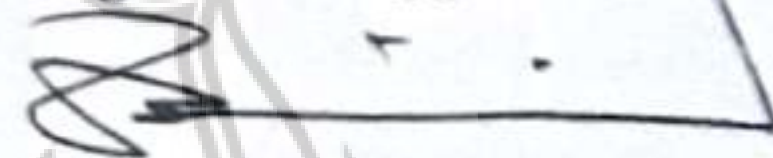
Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001

Pembimbing II / Anggota



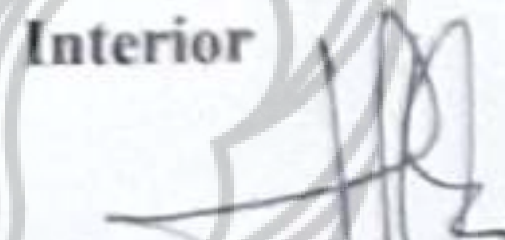
Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Cognete / Anggota



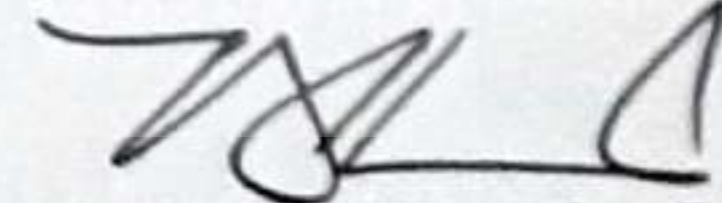
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

Ketua Program Studi Desain Interior



Yulyta Kodrat P., M.T.
NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Restoran De Kendhil Yogyakarta” ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW. sosok yang senantiasa menjadi suri tauladan bagi umatnya.
3. Almarhum Ayah saya, untuk segala peluh dan kasih sayang yang belum sempat saya balas.
4. Mama saya Agustina Ria Nurhartanti, perempuan terhebat dalam hidup saya. Terima kasih untuk seluruh perjuangan dan kasih sayang yang tidak pernah putus.
5. Kakak saya Muhammad Alsa Anggara Assetyo, laki-laki luar biasa yang tidak pernah mengeluh di depan saya.
6. Adik saya Dimitri Swasthika Nurshadrina, adik sekaligus sosok penghilang segala rasa lelah saya.
7. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberi dorongan, semangat, nasehat, serta saran dan kritik yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

9. Yth. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T. selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama saya menempuh proses studi.
12. Pihak De Kendhil Resto yang sudah berkenan mengizinkan saya untuk menjadikan De Kendhil Resto sebagai objek Tugas Akhir saya.
13. Seluruh pihak yang sudah ikut membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir saya serta menjadi tempat bertukar pikiran; Anggih, Miftah, Nuna, Nuha, Mas Wiwin, dan Mbak Rika.
14. Teman-teman Cabreng yang tidak pernah bisa membuat HP saya hening; Botak, Eca, Bos, dan Ratanah. Terima kasih sudah menjadi teman berbagi cerita yang tidak pernah absen menyemangati saya.
15. Teman-teman seperjuangan GRADASI (Desain Interior angkatan 2013).
16. Serta seluruh pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir; Astri, Sintya, Sinta, dan lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 5 Juli 2017

Penulis

Anggia Carista Nurshadrina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	3
2. Penjelasan Proses Desain	3
BAB II PRA DESAIN	
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Program Desain	12
1. Tujuan Desain	12
2. Fokus/Sasaran Desain	12
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	41
BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	
A. Pernyataan Masalah	55
B. Ide Solusi Desain	57
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Desain	60
1. Alternatif Estetika Ruang	60
2. Alternatif Penataan Ruang.....	67
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	72
4. Alternatif Pengisi Ruang	80
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	88

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	97
C. Hasil Desain	103
1. Rendering Perspektif.....	103
2. Layout	111
3. Detail-detail Khusus.....	112
4. Detail Satuan Pekerjaan	117
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	122
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN.....	



DAFTAR GAMBAR

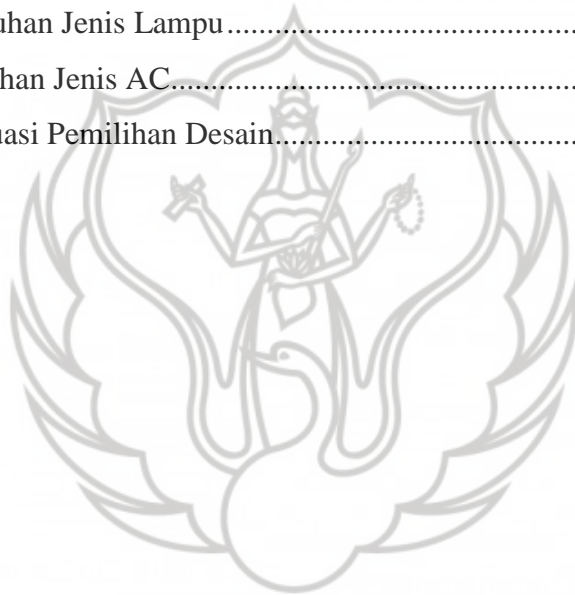
Gambar 1. Proses Desain	3
Gambar 2. Logo De Kendil Resto Yogyakarta	13
Gambar 3. Bagan struktur organisasi De Kendhil Resto	14
Gambar 4. Pola aktivitas pengelola restoran De Kendhil Yogyakarta.....	16
Gambar 5. Pola aktivitas pengunjung restoran De Kendhil Yogyakarta	16
Gambar 6. Fasad Restoran De Kendil Yogyakarta	17
Gambar 7. Pembagian ruang lantai 1 dan 2 De Kendhil Resto Yogyakarta	18
Gambar 8. Main dining area.....	19
Gambar 9. Outdoor area di lantai 2.....	22
Gambar 10. Outdoor area di lantai 1	22
Gambar 11. Semi-outdoor dining area.....	23
Gambar 12. Open Kitchen yang berada di bagian depan.....	24
Gambar 13. Mini bar area yang terletak di sudut ruangan	25
Gambar 14. Angkringan De Kendhil Resto yang terletak di lantai 2	27
Gambar 15. Interior meeting room De Kendhil Resto	28
Gambar 16. Meja buffet di area tengah main dining	29
Gambar 17. Bentuk mushola di area belakang.....	30
Gambar 18. Toilet perempuan dan laki-laki	31
Gambar 19. Diagram Identifikasi Masalah dengan Metode POE.....	55
Gambar 20. Grafis Konsep Desain.....	60
Gambar 21. Gambaran Cerita Rakyat JokoKendil.....	61
Gambar 22. Moodboard/Suasana Ruang yang Akan Dicapai.....	63
Gambar 23. Referensi Elemen Dekorasi yang Akan Digunakan.....	64
Gambar 24. Skema Warna	65
Gambar 25. Transformasi Bentuk	65
Gambar 26. Referensi Penerapan Ornamen	66
Gambar 27. <i>Material Selection</i>	66
Gambar 28. Hubungan Kedekatan Ruang.....	67
Gambar 29. Alternatif Zoning Lantai 1.....	68

Gambar 30. Alternatif Zoning Lantai 2.....	69
Gambar 31. Alternatif Layout Lantai 1	70
Gambar 32. Alternatif Layout Lantai 2.....	71
Gambar 33. Jalur Evakuasi Restoran De Kendil.....	71
Gambar 34. Referensi Desain Rencana Lantai	72
Gambar 35. Alternatif Rencana Lantai pada Lantai 1.....	73
Gambar 36. Alternatif Rencana Lantai pada Lantai 2.....	74
Gambar 37. Referensi Desain Rencana Dinding.....	74
Gambar 38. Alternatif <i>Backdrop Cashier Area</i>	75
Gambar 39. Alternatif <i>Backdrop Bar Area</i>	76
Gambar 40. Alternatif <i>Backdrop Main Dining Area</i>	77
Gambar 41. Alternatif Dinding Elemen Estetis	78
Gambar 42. Referensi Desain Rencana Plafond	79
Gambar 43. Alternatif Rencana Plafond pada Main Dining Area	80
Gambar 44. Alternatif Desain <i>Cashier Desk</i>	81
Gambar 45. Alternatif Desain <i>Bar Stool</i>	81
Gambar 46. Alternatif Desain <i>Dining Chair</i>	82
Gambar 47. Alternatif Desain <i>Dining Table</i>	82
Gambar 48. Alternatif Desain <i>Bench</i>	83
Gambar 49. Alternatif Desain <i>Lounge Chair</i>	83
Gambar 50. Alternatif Desain <i>Lounge Chair</i>	84
Gambar 51. Alternatif Desain Partisi	84
Gambar 52. Alternatif Desain <i>Outdoor Lounge Chair</i>	85
Gambar 53. Alternatif Desain Meja Bar	85
Gambar 54. Alternatif Desain <i>Free Standing Cooker</i>	86
Gambar 55. Alternatif Desain <i>Deep Cooking Fry</i>	86
Gambar 56. Alternatif Desain <i>Work Station</i>	87
Gambar 57. Alternatif Desain <i>Cool Storage</i>	87
Gambar 58. Alternatif Desain <i>Exhaust Hood</i>	88
Gambar 59. Rendering Perspektif <i>Receptionist Area</i>	103
Gambar 60. Rendering Perspektif <i>Main Dining Area</i>	103

Gambar 61. Rendering Perspektif <i>Main Dining Area</i>	104
Gambar 62. Rendering Perspektif <i>Angkringan</i>	104
Gambar 63. Rendering Perspektif <i>Family Dinning</i>	105
Gambar 64. Rendering Perspektif <i>Bar, Open Kitchen, dan Lounge Area</i>	105
Gambar 65. Rendering Perspektif <i>Outdoor Lantai 1</i>	106
Gambar 66. Rendering Perspektif <i>Indoor Dining Lantai 2</i>	106
Gambar 67. Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i>	107
Gambar 68. Rendering Perspektif <i>Meeting Room</i>	107
Gambar 69. Rendering Perspektif <i>Outdoor Area Lantai 2</i>	108
Gambar 70. Rendering Perspektif <i>Outdoor Area Lantai 2</i>	108
Gambar 71. Rendering Perspektif <i>Outdoor Area Lantai 2</i>	109
Gambar 72. Perspektif Manual <i>Bar Area</i>	109
Gambar 73. Perspektif Manual <i>Bar Area</i>	110
Gambar 74. Aksonometri Lantai 1	110
Gambar 75. Aksonometri Lantai 2	111
Gambar 76. Layout Lantai 1	111
Gambar 77. Layout Lantai 2	112
Gambar 78. Desain <i>Circle Bench</i>	112
Gambar 79. Desain <i>Bench</i>	113
Gambar 80. Desain <i>Meja Cashier/Receptionist</i>	113
Gambar 81. Desain <i>Indoor Dining Chair</i>	113
Gambar 82. Desain <i>Backdrop Cashier Area</i>	114
Gambar 83. Desain Meja Bar	114
Gambar 84. Desain Angkringan	115
Gambar 85. Desain Elemen Estetis pada Dinding1	115
Gambar 86. Desain Elemen Dekoratif	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. <i>Characteristic of food and beverage outlets</i>	10
Tabel 2. Aktivitas dan jenis ruang pengelola restoran De Kendhil Yogyakarta..	14
Tabel 3. Kondisi Intensitas Cahaya Berdasarkan Area dan Visual Task	37
Tabel 4. Rekomendasi distribusi udara	38
Tabel 5. Standar Ukuran Meja yang Direkomendasikan	39
Tabel 6. Pengaturan tempat duduk dan standar dimensi.....	40
Tabel 7. Ide Solusi Desain	57
Tabel 8. Kebutuhan Jenis Lampu.....	89
Tabel 9. Kebutuhan Jenis AC.....	95
Tabel 10. Evaluasi Pemilihan Desain.....	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus globalisasi dewasa ini berkembang semakin pesat. Hal ini tentu saja sangat berdampak pada gaya hidup masyarakat menjadi semakin modern dan dinamis. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan banyak orang sebagai peluang bisnis. Salah satu bisnis yang berkembang adalah bisnis *restaurant* dan *café*. Di Yogyakarta sendiri keberadaan bisnis restoran semakin bertambah dan menyebabkan persaingan yang menjadi ketat. Fungsi restoran yang tadinya hanya sebagai tempat untuk makan pun kian bergeser menjadi tempat untuk berkumpul atau menghabiskan waktu luang. Hal inilah yang mendorong para konsumen untuk mencari restoran yang nyaman. Kepuasan konsumen menjadi salah satu faktor utama untuk menghadapi ketatnya persaingan pasar. Beberapa faktor yang diyakini mempengaruhi kepuasan diantaranya adalah *product*, *price*, *place*, *promotion*, *services*, dan *store atmosphere*. Semakin banyaknya restoran yang berdiri membuat pengelola restoran dituntut untuk terus berinovasi. Selain berinovasi dalam menu hidangan, pengelola restoran juga harus berinovasi dalam hal desain interior. Restoran menjual tempat bagi konsumen. Restoran yang diminati adalah yang dapat membuat konsumen merasa nyaman dengan suatu tempat.. Sebuah restoran didesain agar konsumen nyaman berada dalam waktu yang lama. Selain menghadirkan tempat yang nyaman, *café* juga harus memiliki konsep yang kreatif dan inovatif agar diminati oleh konsumen salah satunya dengan mengangkat budaya setempat sebagai konsep restoran.

De Kendil merupakan sebuah restoran yang letaknya berada di jalan Kaliurang Yogyakarta. Lokasi ini sangat strategis dan dekat dengan pusat kota Yogyakarta dimana disekelilingnya terdapat banyak kampus, tempat *nongkrong* ataupun belanja. De Kendhil menempati area seluas 1084 m² dan memiliki dua

lantai dengan berbagai fasilitas seperti *indoor dining area*, *outdoor dining area*, *open kitchen*, *bar*, *rooftop*, *meeting room*, *buffe table* mushola, toilet serta lahan parkir yang luas. De Kendhil merupakan restaurant kelas menengah ke atas yang tidak hanya menawarkan menu makanan Jawa saja tetapi juga menu *Western*.

Pihak penyelenggara resto ini mengangkat tema tradisional Jawa dan berfokus pada histori keramik tradisional Yogyakarta -sesuai dengan namanya-. Namun kondisi di lapangan belum menunjukkan adanya keseimbangan pembentuk dan pengisi ruang di sekitarnya. Sehingga nuansa tradisional Jawa dan historitas keramikya masih sangat kurang muncul. Pemilihan perabot dan elemen pembentuk ruang masih kurang selaras dengan tema yang diangkat. Pemilik De Kendil mengatakan bahwa perlu adanya perencanaan desain kembali pada interior resto ini supaya lebih memperkuat dan mencerminkan kebudayaan lokal Yogyakarta serta mampu semakin bersaing dengan banyaknya café resto di Yogyakarta. Perancangan restoran De Kendhil ini merupakan *redesign* atau perancangan kembali dari objek yang sudah ada. Secara umum, desain yang sudah ada saat ini sudah cukup memadai. Akan tetapi, beberapa pencapaian desain kurang memperhatikan beberapa aspek, seperti zona dan tata letak perabot yang tidak sesuai dengan standar yang tepat, dan terutama masalah pencapaian tema histori pembuatan keramik tradisional yang tidak memberi kesan khusus serta *experience* yang baru kepada pengunjung.

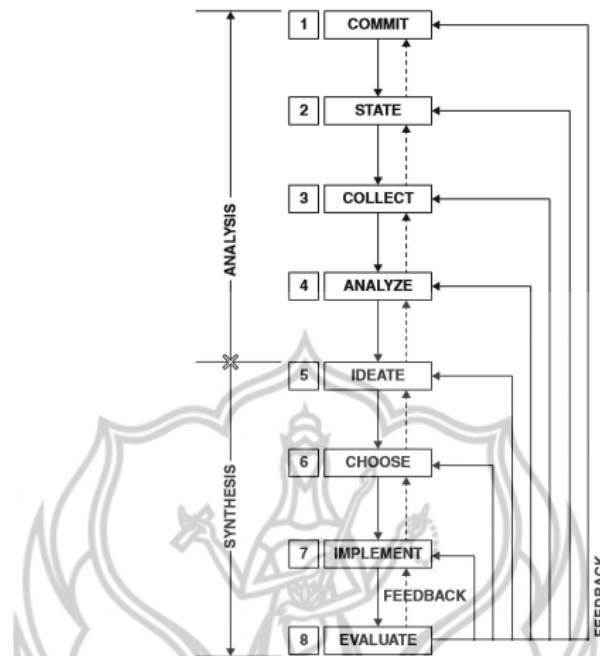
B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Secara umum proses mendesain terdiri dari dua tahap yaitu tahap analisis dan sintetis. Dua tahap ini kemudian dapat dipecah ke dalam 8 langkah yaitu *Commit*, *State*, *Collect*, *Analyze*, *Ideate*, *Choose*, *Implement*, dan *Evaluate*.

Pada tahap analisis desainer harus bias untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menganalisis masalah. Kemudian pada tahap sintesis, seluruh

bagian-bagian yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya digabungkan sehingga dapat menghasilkan sebuah solusi desain.



Gambar 1. Proses Desain
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) *Commit (Accept the Problem)*

Tahap paling awal yang harus dilakukan seorang desainer dalam proses mendesain adalah menerima ‘masalah’ yang ada. Langkah yang dapat dilakukan untuk dapat menerima permasalahan:

a) *Prioritization*

Dengan membuat time schedule, priority list.

b) *Reward Concept (Tangible assets)*

c) *Personal Value Analogies*

Cara untuk membuat “permasalahan” menjadi lebih “bernilai”. Misalnya dengan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang unik dan kreatif.

2) *State (Define the Problem)*

Menetapkan permasalahan merupakan sebuah tahap awal yang sangat penting karena pasti akan berdampak langsung terhadap solusi akhir. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

a) *Checklist*

Memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.

b) *Perception List*

Opini pengguna dan pendapat dari sudut pandang “non-ahli” mengenai permasalahan yang ada.

c) *Visual Diagrams*

Membantu desainer untuk memvisualkan dan mengelompokkan seluruh informasi yang di dapat. *Visual diagram* dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek (fisik, sosial, psikologi, ekonomi).

3) *Collect (Gather the Facts)*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

- a. *Interviews*
- b. Survey pengguna
- c. Melakukan penelitian dari proyek-proyek serupa sebelumnya yang pernah ada.

4) *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

- a. *Conceptual Sketches*
- b. *Matrix*
- c. *Pattern Searching*
- d. *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap:

a) *Drawing Phase*

Mencakup gambar diagram, *plan*, *sketch* yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa *Bubble Diagram* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada.

b) *Concept Statement*

Tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mencari ide:

- *Role-playing*
- *Brainstorming*
- *Buzz Sessions*
- *Discussion Groups*
- *Synectics*

2) *Choose (Select the Best Option)*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

a) *Personal Judgement*

Cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer bergantung pada pengalaman masa lalu dan keyakinan diri sendiri.

b) *Comparative Analysis*

Meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

c) *Consultant or User Decision*

Metode lain yang bias digunakan adalah dengan membiarkan klien, konsultan, atau user menentukan pilihannya. Namun keputusan pengguna mungkin akan menyimpang dari

permasalahan, sehingga desainer harus menyarankan pilihan yang tepat.

3) *Implement (Take Action)*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti *final drawing*, denah, *rendering*, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

a) *Final design drawings*

- Berupa denah, tampak, potongan, dan detail-detail.
- Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.

b) *Time schedules*

Untuk dapat bergerak maju secara efektif terhadap ide yang sudah dipilih, desainer harus membuat *time schedule* yang ketat supaya dapat membantu proses berlangsungnya sebuah proyek.

c) *Budgets*

- Permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek.
- Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.

d) *Construction drawings*

Gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

e) *Specifications*

Berupa spesifikasi material, standar tampilan, metode konstruksi atau instalasi yang digunakan.

f) *Contract Administration*

Desainer membantu klien dalam administrasi kontrak untuk mengimplementasikan solusi yang dibuat oleh desainer. tahap-tahap implementasi biasanya dipecah menjadi langkah-langkah berikut:

- *Contractor selection*

- *Obseervation*
- *Move-in or Occupancy*
- *Punch list*

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) Evaluate (Critically Review)

Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Dengan melihat apa yang dipelajari / didapat dari pengalaman dan apa pengaruh/hasil desain. Nantinya akan digunakan sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengevaluasi:

- a) Self-analysis*
- b) Solicited opinions*
- c) Studio criticism*
- d) Postoccupancy*

2) Feedback

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.